

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΜΕ ΖΕΥΓΟΣ Ή ΤΡΑΠΕΖΙ ROVER

Προηγουμένως εξηγήθηκε η προσθήκη ζεύγους ή και τραπέζιού στο αντίστοιχο κεφάλαιο των κινήσεων Howell. Ομοίως και στις κινήσεις Mitchell μπορούν να προστεθούν ένα ή περισσότερα ζεύγη χωρίς να αλλάξουν τα χαρακτηριστικά της κίνησης.

ROVER PAIR MITCHELL ⁽¹⁾

Η κίνηση αυτή αρχικά μελετήθηκε από τον Αμερικανό D. A. Sweet, ονομάστηκε Replacement Mitchell και αφορούσε μόνο πρώτο αριθμό τραπέζιων και ένα επί πλέον ζεύγος. Αργότερα ο Καναδός Sam Gold μελέτησε την κίνηση για ζυγό αριθμό τραπέζιων, μη διαιρετό δια του 3 και για κινήσεις Skip Mitchell. Τέλος μελετήθηκαν και οι υπόλοιποι αριθμοί τραπέζιων (διαιρετοί δια του 3), καθώς και οι ζυγοί αριθμοί με κινήσεις Relay Mitchell. Πλέον σήμερα έχουν μελετηθεί όλες οι παραλλαγές των κινήσεων Mitchell.

Ετοιμάζεται η διάταξη της αίθουσας χωρίς να ληφθεί υπ' όψη το μονό ζεύγος και τοποθετείται από ένα σετ διανομών σε κάθε τραπέζι. Το επί πλέον μονό ζεύγος παίρνει κάποιον αριθμό μεγαλύτερο από τους αριθμούς των υπολοίπων ζευγών και στον πρώτο γύρο δεν παίζει (έχει bye) και στην συνέχεια σε κάθε γύρο σηκώνει ένα διαφορετικό ζεύγος BN και παίζει στην θέση του.

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι πρώτος, η κίνηση του ζεύγους rover είναι ομαλή και ξεκινώντας από τον δεύτερο γύρο, όπου σηκώνει το BN του τραπέζιού (2), σε κάθε επόμενο γύρο ανεβαίνει δύο τραπέζια, ακολουθώντας την ίδια φορά κίνησης με τα ζεύγη AD.

5 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 1, 3
7 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 1, 3, 5
11 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 1, 3, 5, 7, 9
13 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 1, 3, 5, 7, 9, 11
17 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι ζυγός αλλά δεν διαιρείται δια του 3 και ακολουθείται κίνηση Skip Mitchell, η κίνηση του ζεύγους rover ξεκινάει στον δεύτερο γύρο από το τραπέζι (2) και σε κάθε γύρο ανεβαίνει πάλι δύο τραπέζια, αλλά ειδικά στον γύρο που γίνεται το πήδημα (skip) πηγαίνει στο τραπέζι (3), δηλαδή ανεβαίνει πέντε τραπέζια, και δεν παίζεται ο γύρος της ρεβάνς.

8 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6; 3, 5, 7
10 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8; 3, 5, 7, 9
14 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12; 3, 5, 7, 9, 11, 13
16 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14; 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι διαιρετός δια του 3, η κίνηση του ζεύγους rover δεν είναι ομαλή και απαιτείται ειδική καρτέλα οδηγιών κατά περίπτωση. Στην περίπτωση ζυγού αριθμού τραπέζιων ακολουθείται η κίνηση Skip Mitchell, και υπάρχουν περιπτώσεις που το ζεύγος rover συναντά για δεύτερη φορά ένα ζεύγος AD.

6 Τραπέζια:	Bye, 2, 4; 1, 3
9 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 9, 3, 5, 7, 8*
12 Τραπέζια:	Bye, 2, 10, 8, 6, 4; 1, 11, 9, 5, 3
15 Τραπέζια:	Bye, 2, 6, 8, 11, 14, 1, 3, 5, 7, 10, 13, 15, 4, 7*

- Η τελευταία επέκταση της κίνησης αυτής καλύπτει όλους τους ζυγούς αριθμούς τραπέζιων με κίνηση Relay Mitchell. Και πάλι η κίνηση του ζεύγους rover δεν είναι ομαλή και απαιτείται ειδική καρτέλα οδηγιών για την κάθε περίπτωση.

6 Τραπέζια:	Bye, 2, 5, 3, 6, 4
8 Τραπέζια:	Bye, 1, 6, 2, 7, 3, 8, 4
10 Τραπέζια:	Bye, 1, 7, 2, 8, 3, 9, 4, 10, 5

12 Τραπέζια:	Bye, 3, 9, 4, 10, 5, 11, 6, 12, 7, 1, 8
14 Τραπέζια:	Bye, 1, 9, 2, 10, 3, 11, 4, 12, 5, 13, 6, 14, 7
16 Τραπέζια:	Bye, 1, 10, 2, 11, 3, 12, 4, 13, 5, 14, 6, 15, 7, 16, 8

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Bowman-Ewing Mitchell (με 2 appendix τραπέζια), όταν ο αριθμός των τραπεζιών της βάσης είναι μονός, η κίνηση του ζεύγους Rover αλλάζει.

5+2 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 3
7+2 Τραπέζια:	Bye, 3, 6, 4, 2, 5, 3*
9+2 Τραπέζια:	Bye, 5, 8, 2, 4, 6, 3, 9, 5*
11+2 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 1, 3, 5, 7, 9
13+2 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 1, 3, 5, 7, 9, 11
15+2 Τραπέζια:	Bye, 4, 6, 8, 10, 13, 15, 3, 5, 7, 9, 11, 12*, 14, 16

- Όταν όμως ο αριθμός των τραπεζιών της βάσης είναι ζυγός, αν και υπάρχει το skip, παίζεται ένας επί πλέον γύρος. Η κίνηση λοιπόν του ζεύγους Rover αλλάζει.

6+2 Τραπέζια:	Bye, 6, 4; 2, 5, 3*
8+2 Τραπέζια:	Bye, 7, 2, 6; 3, 5, 8, 4*
10+2 Τραπέζια:	Bye, 3, 5, 10, 8; 6, 4, 2, 7, 9
12+2 Τραπέζια:	Bye, 3, 6, 9, 11, 8; 4, 2, 10, 5, 7, 12
14+2 Τραπέζια:	Bye, 11, 14, 2, 7, 10, 3; 6, 9, 12, 4, 13, 8, 5

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Crisscross ή Double Weave Mitchell, η κίνηση του ζεύγους Rover διαφοροποιείται.

4 Τραπέζια:	Bye, 4; 3, 1
8 Τραπέζια:	Bye, 6, 4, 2; 5, 3, 1, 4*
12 Τραπέζια:	Bye, 3, 5, 7, 11, 1; 6, 8, 12, 2, 4, 7*
16 Τραπέζια:	Bye, 2, 9, 13, 40, 7, 4, 16; 3, 14, 12, 8, 6, 11, 1, 5

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Web Mitchell, ζεύγος Rover μπορεί να προστεθεί μόνον εφ' όσον υπάρχει η βασική κίνηση. Επί πλέον, στην περίπτωση ζυγού αριθμού γύρων (και ζυγού αριθμού τραπεζιών βάσης) υπάρχει το skip, οπότε παίζεται ένας επί πλέον γύρος. Η κίνηση λοιπόν του ζεύγους rover αλλάζει (βλέπε κίνηση ζεύγους Rover σε κίνηση Bowman-Ewing Mitchell).

- Τέλος στην περίπτωση Διπλών Mitchell με ζυγό αριθμό τραπεζιών, επειδή παίζεται ένας γύρος περισσότερος διότι υπάρχει switch αντί για skip, η κίνηση του ζεύγους Rover τροποποιείται.

6 Τραπέζια:	Bye, 2, 4; 1, 3, 43
8 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6; 3, 5, 7, 45
10 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8; 3, 5, 7, 9, 46
12 Τραπέζια:	Bye, 2, 10, 8, 6, 4; 1, 11, 9, 5, 3, 45
14 Τραπέζια:	Bye, 2, 4, 6, 8, 10, 12; 3, 5, 7, 9, 11, 13,

Παρατηρήσεις

- Στην περίπτωση του Skip Mitchell το (;) υποδεικνύει το γύρο που γίνεται το skip.
- Στην περίπτωση του Crisscross Mitchell το (;) υποδηλώνει την αλλαγή της φοράς της κίνησης. Στην περίπτωση του Διπλού (switch) Mitchell για ζυγό αριθμό τραπεζιών το (;) υποδηλώνει το γύρο που γίνεται η μετακίνηση από τον ένα όμιλο στον άλλο.
- Σ' όλες τις περιπτώσεις που υπάρχει αστερίσκος (*), αυτό σημαίνει ότι το ζεύγος rover θα συναντήσει κάποιο ζεύγος ΑΔ για δεύτερη φορά και για να μην γίνουν οι διπλές αυτές συναντήσεις, το ζεύγος rover στους γύρους αυτούς σηκώνει το ζεύγος ΑΔ.

ROVER TABLE MITCHELL (2)

Εάν έχει προστεθεί ένα ζεύγος ως rover, είναι εύκολο να προστεθεί και ένα δεύτερο ζεύγος, δεδομένου ότι τα δύο αυτά ζεύγη σχηματίζουν ένα τραπέζι. Το τραπέζι αυτό παίζει σε κάθε γύρο relay με διαφορετικό τραπέζι, όπου το ένα ζεύγος του τραπέζιου rover εκτοπίζει το αντίστοιχο ζεύγος του τραπέζιου της βασικής κίνησης, και το άλλο παραμένει σταθερό και παίζει με το εκτοπισμένο ζεύγος από κοινού τις διανομές. Η εναλλαγή αυτή μπορεί να γίνει με δύο τρόπους:

- Είτε το ζεύγος BN του τραπέζιου Rover να σηκώνει ένα ζεύγος BN της βασικής κίνησης (ασφαλέστερο διότι ο κάθε BN επιστρέφει μετά στην αρχική του θέση).
- Είτε το ζεύγος AD του τραπέζιου Rover να σηκώνει ένα ζεύγος AD της βασικής κίνησης (πιο κομψό, αλλά υπάρχει κίνδυνος τα κινητά ζεύγη να ξεχάσουν την κίνησή τους και να πάνε μετά σε λάθος τραπέζι).

Η βασική διαφορά είναι ότι υπάρχει πλέον ολόκληρο τραπέζι, οπότε το τραπέζι αυτό δεν πρέπει να έχει bye στον πρώτο γύρο και πρέπει να παίζει. Ανάλογα με την περίπτωση λοιπόν, η κίνηση του τραπέζιου Rover τροποποιείται.

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι πρώτος, η κίνηση του τραπέζιου Rover είναι ομαλή και ξεκινάει στον πρώτο γύρο να παίζει relay με το τελευταίο τραπέζι και σε κάθε επόμενο γύρο ανεβαίνει δύο τραπέζια.

5 Τραπέζια:	5, 2, 4, 1, 3
7 Τραπέζια:	7, 2, 4, 6, 1, 3, 5
11 Τραπέζια:	11, 2, 4, 6, 8, 10, 1, 3, 5, 7, 9
13 Τραπέζια:	13, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 1, 3, 5, 7, 9, 11
17 Τραπέζια:	17, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι ζυγός αλλά δεν διαιρείται δια του 3 και ακολουθείται κίνηση Skip Mitchell, η κίνηση του τραπέζιου Rover ξεκινάει στον πρώτο γύρο παίζοντας relay με το τελευταίο τραπέζι της βασικής κίνησης αλλά ειδικά στον πρώτο γύρο το τραπέζι Rover παίζει μεταξύ του. Σε κάθε επόμενο γύρο ανεβαίνει πάλι δύο τραπέζια, αλλά ειδικά στον γύρο που γίνεται το πήδημα (skip) πηγαίνει στο τραπέζι (3), δηλαδή ανεβαίνει πέντε τραπέζια.

8 Τραπέζια:	8†, 2, 4, 6; 3, 5, 7
10 Τραπέζια:	10†, 2, 4, 6, 8; 3, 5, 7, 9
14 Τραπέζια:	14†, 2, 4, 6, 8, 10, 12; 3, 5, 7, 9, 11, 13
16 Τραπέζια:	16†, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14; 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι διαιρετός δια του 3, η κίνηση του ζεύγους rover δεν είναι ομαλή και απαιτείται ειδική καρτέλα οδηγιών κατά περίπτωση. Στην περίπτωση ζυγού αριθμού τραπέζιων ακολουθείται η κίνηση Skip Mitchell, και υπάρχουν περιπτώσεις που το ζεύγος rover συναντά για δεύτερη φορά ένα ζεύγος AD. Ειδικά στον πρώτο γύρο το τραπέζι rover ξεκινάει από διαφορετικό τραπέζι και με εξαίρεση την περίπτωση των 6 τραπέζιων τραπέζι Rover παίζει μεταξύ του.

6 Τραπέζια:	5, 2, 4; 1, 3
9 Τραπέζια:	1†, 2, 4, 6, 9, 3, 5, 7, 8*
12 Τραπέζια:	8†, 2, 10, 8, 6, 4; 1, 11, 9, 5, 3
15 Τραπέζια:	14†, 2, 6, 8, 11, 14, 1, 3, 5, 7, 10, 13, 15, 4, 7*

- Όταν ο αριθμός των τραπέζιων είναι ζυγός και ακολουθείται μια κίνηση Relay Mitchell, η κίνηση του τραπέζιου Rover δεν είναι ομαλή και απαιτείται ειδική καρτέλα οδηγιών για την κάθε περίπτωση. Επί πλέον στον πρώτο γύρο το τραπέζι Rover παίζει πάντα μεταξύ του και υπάρχουν δύο γύροι που παίζεται τριπλό relay.

6 Τραπέζια:	1†R, 2, 5, 3, 6R, 4
8 Τραπέζια:	5†, 1R, 6, 2, 7, 3, 8R, 4
10 Τραπέζια:	7†, 7, 2, 8, 3, 9, 4, 8*, 5, 2*

12 Τραπέζια:	3†, 9, 4, 10, 5, 11, 6, 3*, 7, 10*, 8, 2*
14 Τραπέζια:	8†, 1 ^R , 9, 2, 10, 3, 11, 4, 12, 5, 13, 6, 14 ^R , 7
16 Τραπέζια:	9†, 1 ^R , 10, 2, 11, 3, 12, 4, 13, 5, 14, 6, 15, 7, 16 ^R , 8

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Bowman-Ewing Mitchell (με 2 appendix τραπέζια, όταν ο αριθμός των τραπεζιών της βάσης είναι μονός, η κίνηση του τραπεζιού Rover αλλάζει για να μην υπάρξουν τριπλά Relay, αν και μερικές φορές αυτό δεν αποφεύγεται. Επί πλέον στον πρώτο γύρο το τραπέζι Rover παίζει συνήθως μεταξύ του.

5+2 Τραπέζια:	5 ^R , 2, 4, 6 ^R , 3
7+2 Τραπέζια:	5†, 3, 6, 4, 2, 5, 3*
9+2 Τραπέζια:	3†, 5, 8, 2, 4, 6, 3, 9, 5*
11+2 Τραπέζια:	13 ^R , 2, 4, 6, 8, 10, 12 ^R , 3, 5, 7, 9
13+2 Τραπέζια:	15 ^{+R} , 2, 4, 6, 8, 10, 12, 1 ^R , 3, 5, 7, 9, 11
15+2 Τραπέζια:	2†, 4, 6, 8, 10, 13, 15, 3, 5, 7, 9, 11, 12*, 14, 16 ^R

- Όταν όμως ο αριθμός των τραπεζιών της βάσης είναι ζυγός, αν και υπάρχει το skip, παίζεται ένας επί πλέον γύρος, οπότε η κίνηση του τραπεζιού Rover αλλάζει και στον πρώτο γύρο παίζει πάντα μεταξύ του.

6+2 Τραπέζια:	4†, 6, 4; 2, 5, 3*
8+2 Τραπέζια:	5†, 7, 2, 6; 3, 5, 8, 4*
10+2 Τραπέζια:	6†, 3, 5, 10, 8; 6, 4, 2, 7, 9
12+2 Τραπέζια:	7†, 3, 6, 9, 11, 8; 4, 2, 10, 5, 7, 12
14+2 Τραπέζια:	8†, 11, 14, 2, 7, 10, 3; 6, 9, 12, 4, 13, 8, 5

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Crisscross ή Double Weave Mitchell, η κίνηση του τραπεζιού Rover διαφοροποιείται.

4 Τραπέζια:	2, 4; 3, 1
8 Τραπέζια:	3†, 6, 4, 2; 5, 3, 1, 4*
12 Τραπέζια:	12†, 3, 5, 7, 11, 1; 6, 8, 12, 2, 4, 7*
16 Τραπέζια:	15, 2, 9, 13, 40, 7, 4, 16; 3, 14, 12, 8, 6, 11, 1, 5

- Στην περίπτωση που ακολουθείται μια κίνηση Web Mitchell, τραπέζι Rover προστίθεται όταν υπάρχει η βασική κίνηση, αλλά δεν αποφεύγονται τα τριπλά relay επειδή υπάρχουν περισσότερα από δύο appendix τραπέζια. Επί πλέον, στην περίπτωση ζυγού αριθμού γύρων (και ζυγού αριθμού τραπεζιών βάσης) υπάρχει το skip, οπότε παίζεται ένας επί πλέον γύρος. Η κίνηση λοιπόν του τραπεζιού Rover αλλάζει και ακολουθείται η κίνηση τραπεζιού Rover σε κίνηση Bowman-Ewing Mitchell.

- Όταν ακολουθείται μια κίνηση Web Mitchell όπου δεν υπάρχει η βασική κίνηση αλλά μόνον οι δύο ομάδες, το τραπέζι Rover μπορεί να προστεθεί μόνον σε ορισμένες περιπτώσεις όπου παίζεται μονός αριθμός γύρων. Επί πλέον στον πρώτο γύρο, το τραπέζι Rover παίζει πάντα μεταξύ του. Στην συνέχεια το μεν ζεύγος ΑΔ ακολουθεί την κίνηση του ζεύγους ΑΔ του τελευταίου ζυγού τραπεζιού, το δε ζεύγος ΑΔ του τελευταίου ζυγού τραπεζιού κάθεται μόνιμα ως ΑΔ στο τραπέζι Rover. Το δε ζεύγος ΒΝ του τραπεζιού Rover σηκώνει ένα ζεύγος ΒΝ από κάποιο τραπέζι το οποίο πηγαίνει στο τραπέζι Rover ως ΒΝ.

Web 9 Γύρων

14 Τραπέζια:	15†, 12, 9, 1, 7, 13, 11, 8, 15
16 Τραπέζια:	17†, 14, 1, 8, 17, 15, 13, 11, 9

Web 13 Γύρων

16 Τραπέζια:	17†, 14, 12, 10, 2, 6, 17, 15, 13, 11, 9, 1, 5
18 Τραπέζια:	19†, 16, 14, 12, 10, 19, 5, 17, 15, 13, 11, 1, 7
20 Τραπέζια:	21†, 18, 16, 14, 12, 21, 5, 19, 17, 15, 13, 11, 1, 7
22 Τραπέζια:	23†, 20, 18, 16, 14, 12, 23, 21, 19, 17, 15, 1, 7
24 Τραπέζια:	25†, 22, 20, 18, 16, 14, 25, 23, 21, 19, 17, 15, 13

- Τέλος στην περίπτωση Διπλών Mitchell με ζυγό αριθμό τραπεζιών, επειδή παίζεται ένας γύρος περισσότερος διότι υπάρχει η αλλαγή ομίλου (switch) αντί για πήδημα (skip), η κίνηση του τραπεζιού Rover τροποποιείται.

6+6 Τραπέζια:	5†, 2, 4; 1, 3, 43
8+8 Τραπέζια:	8†, 2, 4, 6; 3, 5, 7, 45
10+10 Τραπέζια:	10†, 2, 4, 6, 8; 3, 5, 7, 9, 46
12+12 Τραπέζια:	8†, 2, 10, 8, 6, 4; 1, 11, 9, 5, 3, 45

Παρατηρήσεις

- Σ' όλες τις περιπτώσεις που υπάρχει σταυρός (†), τα δύο ζεύγη του τραπεζιού Rover παραμένουν στο τραπέζι και παίζουν μεταξύ τους. Εναλλακτικά μπορεί πάντοτε στον πρώτο γύρο τα δύο ζεύγη του τραπεζιού Rover να παίζουν μεταξύ τους, δεδομένου ότι δεν πρόκειται να συναντηθούν σε κάποιον επόμενο γύρο.
- Σ' όλες τις περιπτώσεις όπου υπάρχει αστερίσκος (*) το ζεύγος του τραπεζιού Rover θα εκτοπίσει ζεύγος από τον άλλο προσανατολισμό διότι διαφορετικά θα υπάρξουν διπλές συναντήσεις.
- Σ' όλες τις περιπτώσεις που υπάρχει (^R), αυτό σημαίνει ότι υπάρχει τριπλό relay.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΤΡΑΠΕΖΙΑ ROVER

Με τον ίδιο τρόπο προστίθεται και δεύτερο τραπέζι Rover ή ακόμα και τρίτο, κοκ., αρκεί το κάθε τραπέζι να ξεκινάει με διαφορετικό relay στον πρώτο γύρο. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι υπάρχουν πλέον πολλά ζεύγη που κινούνται διαφορετικά από την κλασική μετακίνηση των ζευγών σε μια κίνηση Mitchell με αποτέλεσμα να δημιουργείται αναστάτωση στην αίθουσα. Επί πλέον όταν ο αριθμός των τραπεζιών της βασικής κίνησης δεν είναι πρώτος, δημιουργούνται περιπλοκές (βλέπε πιο πάνω τριπλά relay, ή διπλές συναντήσεις). Για τους λόγους αυτούς, εάν υπάρχει θέμα προσάρτησης περισσότερων τραπεζιών, συνιστώνται άλλες κινήσεις (βλέπε κινήσεις Beynon Appendix Mitchell και Web Mitchell).